MC437 – Projeto de Sistemas de Informação
2° Semestre/2013
PROGRAMA DE DESENVOLVIMENTO

atualizado em 24/10/2013

Profa.: Cecília Mary Fischer Rubira
Horários da disciplina:

- Prática: 6ª. das 19h-21h Local: CC16
- Laboratório: 6as. das 21-23h Local: CC02/CC03

Onde me achar:
cmrubira _at_ ic.unicamp.br
IC1 - sala 13

Monitora: Thaís Ussami (PED)
thais.ussami@students.ic.unicamp.br

Horário de atendimento:
Enviar email para marcar horário

Apresentação do curso

EMENTA

- Análise e Projeto de Sistemas de Informação usando técnicas de Bancos de Dados, Interface Humano-Computador e Engenharia de Software

PROGRAMA

- Levantamento de requisitos funcionais e não funcionais
- Projeto arquitetural
- Projeto dos componentes do sistema.
- Integração e testes dos componentes do sistema

Atividades do Curso

Para a realização do programa será utilizado um estudo de caso real, que será desenvolvido usando métodos ágeis . O objetivo do curso é fazer com que o aluno aplique as recomendações da Engenharia de Software, sem perda de agilidade no processo de desenvolvimento.

- Os trabalhos serão feitos em grupos. O número de membros de cada grupo será definido de acordo com o tamanho da turma. Todo aluno deve pertencer a um grupo: NÃO SERÃO ACEITOS TRABALHOS INDIVIDUAIS.

O projeto terá a duração de 16 semanas. Em princípio, a cada aula a equipe desenvolverá um incremento do sistema, o qual deve ser colocado em um repositório do grupo.

CADA EQUIPE DEVE DAR PREFERÊNCIA PARA DESENVOLVER CÓDIGO DURANTE A AULA. A equipe deve efetuar estudos fora do horário de aula. sobre as ferramentas e infraestruturas a serem utilizadas na codificação como preparação para a codificação que será efetuada durante a aula.

Entregas

Cada grupo deverá fazer as seguintes entregas referentes ao projeto a ser executado:

(a) Histórias do usuário (*user stories*), normais e excepcionais;
(b) Definição do *backlog* do *sprint*;
(c) Arquitetura inicial
(d) Incrementos do produto gerados ao final de cada *sprint*;
(e) Testes de aceitação das *User Stories* / Validação com o Cliente.
(f) Registro da reunião de Scrum diário.
(g) Demo para o cliente (apresentações de 20min por grupo)
(h) Empacotamento do produto: código + documentação de instalação + manual do usuário

Todas as entregas deverão ser postadas no sistema de gestão de histórias (provavelmente na ferramenta JazzHub), inclusive o código fonte dos incrementos implementados, que serão depositados no repositório do projeto ao final de cada aula.

Critério de Avaliação

A média **M** do aluno será calculada pela soma das notas abaixo:

- SP1 e SP2: notas do sprint1 e do sprint2, respectivamente (peso 5)
- PAC: empacotamento do produto (peso 3)
- A: avaliação individual do aluno pelo seu desempenho dentro da equipe (peso 2)

Observações:

1. **Não** serão dados provas ou trabalhos substitutivos.
2. A codificação dos *sprints* será efetuada apenas no horário da aula, por isso é importante sua presença..
3. Alunos que não obtiverem a nota mínima estipulada poderão fazer o exame se tiverem presença mínima exigida pela UNICAMP (veja o item sobre Frequência às Aulas).

Sobre o Exame

Um aluno com média (**M** < 5) **E** que tenha pelo menos 75% de presença no curso, poderá fazer o exame. Neste caso, a **Média Final MF** será calculada como a média entre **M** e a nota do exame.

A matéria do exame engloba toda a matéria do semestre.

Frequência nas aulas

- O limite de faltas é de 25% do total das aulas previstas. O aluno que tiver menos do que 75% de presença é **reprovado por falta**.
- **Única Exceção**: O aluno com problemas de saúde que impeçam o seu comparecimento às aulas por períodos mais longos, devem entrar com um requerimento de "regime especial" junto à Diretoria Acadêmica (DAC). .
- A presença deve ser documentada com uma assinatura em uma lista de chamada para posterior contabilização. **A assinatura nas listas de chamada deve ser a mesma utilizada em documentos oficiais** junto à Diretoria Acadêmica (DAC). **Não são aceitáveis iniciais apenas ou rubricas.**

Conduta Ética

- Os trabalhos deverão ser de autoria do aluno ou do grupo UNICAMENTE. Discussões e troca de idéias com colegas, professor ou assistente são saudáveis e bem vindas, mas a solução final deve ser exclusivamente do autor, ou dos autores, quando for trabalho em grupo.
- Consultas a fontes externas (Web, artigos e livros) são válidas e altamente recomendadas desde que explicitamente referenciados no trabalho.
- Qualquer outro tipo de conduta será considerado como plágio, e implicará em pontuação zero para todos os envolvidos.

Áreas do Curso:

Será usado o Ensino Aberto para comunicações do curso, disponibilização de trabalhos e avisos em geral: http://www.unicamp.br/EA

Referências

- Orit Hazzan and Yael Dubinsky. Agile Software Engineering (Undergraduate Topics in Computer Science). Springer London; 1 edition (February 28, 2009)
- Ken Schwaber and Mike Beedle. Agile Software Development with Scrum. Prentice Hall, Upper Saddle River, New Jersey, 2002.
- Mary Poppendieck and Tom Poppendieck. Lean Software Development: An Agile Toolkit. Addison-Wesley, 2003.
- Mike Cohn. User Stories Applied: For Agile Software Development. Addison-Wesley, 2004

Recursos na Internet

(Esta lista poderá ser atualizada ao longo do curso. Ela está longe de ser exaustiva)

- Sobre UML: www.uml.org
- Sobre OO: http://www.cetus-links.org/
- Sobre arquitetura de software: http://www.serc.nl/people/florijn/interests/arch.html
- Padrões e Anti-padrões: http://www.dmoz.org/Computers/Programming/Methodologies/Patterns_and_Anti-Patterns//

- Agile Manifesto – http://agilemanifesto.org/iso/ptbr/
- Scrum Guide - versão de 2011 em português - http://www.scrum.org/storage/Scrum Guide 2011 - PTBR.pdf
- Scrum Master in Under 10 Minutes video http://www.axosoft.com/ontime/videos/scrum/#scrum-diagram

---

Datas importantes

- Serão disponibilizadas no TelEduc.